

O XADREZ INTERDISCIPLINAR: UM JOGO, INUMEROS APRENDIZADOS.

ROBERTA BAJADARES LARRÉ¹ VALQUÍRIA LORENZATO²; ANA INEZ KLEIN³

¹*Ufpel – robertalarre@hotmail.com*

²*Ufpel – val_lorenzato@hotmail.com*

³*Ufpel – anaiklein@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

A presente explanação refere-se a uma proposta de trabalho interdisciplinar apresentada a Escola Estadual de Ensino Médio Doutor Antônio Leivas Leite, de Pelotas/RS. O projeto visa trabalhar interdisciplinarmente a questão do meio ambiente e da sustentabilidade, através da utilização do jogo de xadrez.

O projeto interdisciplinar conta com a colaboração de acadêmicos ligados ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência da Universidade Federal de Pelotas (PIBID – UFPel), dos Cursos de Licenciatura em Ciências Sociais, Educação Física, História, Filosofia, Letras e Teatro que utilizarão abordagens expositivas dialogadas e em forma de oficinas.

O xadrez é uma importante ferramenta pedagógica para o professor, pois ele estimula o desenvolvimento cognitivo de quem o pratica. Desenvolvem-se na prática do jogo de xadrez aspectos como concentração, capacidade de abstração, tomada de decisões, respeito ao próximo (SILVA, 2010), combate ao preconceito, já que todos podem jogar e perante o jogo todos são iguais e possuem as mesmas chances de vencer. Com o desenvolvimento da concentração e da disciplina, o jogo contribui para compreensão de conteúdos (PCN, 1997). O ministério da educação incentiva sua utilização como forma de chamar a atenção do aluno às aulas.

2. METODOLOGIA

As oficinas iniciaram com uma aula expositiva dialogada, apresentando-se definições acerca do tema gerador do projeto, sustentabilidade e da utilização do jogo de Xadrez como meio interdisciplinar de trabalho.

Os encontros ocorrem por etapas, de forma a desenvolver nos alunos a prática do jogo bem como a conscientização ambiental, do reaproveitamento de materiais para a construção de um espaço de lazer agradável para os alunos na escola.

Dentro das oficinas buscou-se promover a conscientização sobre a chamada ‘questão ambiental’ e de sustentabilidade, por meio da construção de um espaço sustentável na escola, utilizando como matéria prima recursos reaproveitáveis, este espaço será de uso dos alunos, no qual poderão desfrutar do jogo de Xadrez na escola.

Segundo Vigotsky (2003, p.125) “embora no jogo de xadrez não haja uma substituição direta das relações de vida real, ele é sem dúvida, um tipo de situação imaginária”, por isso, através da aprendizagem do xadrez, o aluno poderá tomar conhecimento de habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis, contribuindo para sua construção como cidadão.

Fazendo uma relação entre a linguagem na vida real e a utilizada no jogo de xadrez, percebemos que existe uma relação clara entre as duas, visto que nos

dois casos há uma variação no significado dependendo do contexto em que a palavra é utilizada e do propósito desse uso.

Ao se pensar em questões sociais, podemos ver na sociedade o comportamento de cada indivíduo como uma peça de um jogo de xadrez, que ao se movimentar passa de uma célula a outra.

Assim, partindo do pressuposto de que cada indivíduo tem seu território e por consequência tende a defendê-lo, tem-se a noção de relação entre os indivíduos, onde cada um tende a ter suas particularidades, ou seja, uma cultura diversificada e muitas vezes bem diferente uma da outra.

Logo, o projeto tem por intenção sensibilizar a comunidade escolar sobre o meio ambiente e a sustentabilidade, e para isto está proporcionando oficinas com enfoque nessa temática, e dirigidas ao público do ensino médio mais especificamente a professores e alunos desse ciclo e dessa instituição.

As oficinas foram planejadas da seguinte maneira:

- I. Apresentação e exposição das duas temáticas, a sustentabilidade e a relação com o Xadrez, o jogo, suas regras e termos.
- II. Oficina sobre as regras do jogo, de forma a incentivá-los a jogar o Xadrez.
- III. Construir junto com os alunos um espaço sustentável com mesas, tabuleiros e peças de xadrez, disponibilizando este para os mesmos na escola, deixando-os com um espaço além de sustentável, disponível para a prática do jogo.
- IV. Para finalizar, realizar uma pequena gincana com os alunos, utilizando os recursos construídos por eles.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Percebemos que o projeto foi desenvolvido com êxito, alcançando grande parte dos objetivos desejados. Quanto às atividades como processo, observamos que na continuidade os alunos puderam refletir sobre a necessidade de conscientização da sociedade em relação ao meio ambiente para um futuro mais sustentável.

Além disso, o processo de elaboração e aplicação do projeto nos proporcionou o contato direto com a prática docente, o que nos foi muito relevante enquanto futuros educadores.

Também vivenciamos, através da prática interdisciplinar, uma experiência inovadora sobre a prática docente, o que nos deu uma perspectiva nova para buscar novos caminhos dentro do ambiente escolar.

Alguns alunos se mostraram extremamente ativos e receptivos com as atividades, outros pareciam mais apáticos. Também ressaltamos que as propostas realizadas durante o horário das aulas, como a construção do tabuleiro de xadrez, por exemplo, tiveram maior participação dos alunos, enquanto as atividades propostas para casa, como término de confecção das peças e postagem das fotos, não houve interesse suficiente por parte dos discentes, o que mostrou, neste caso, o desinteresse desses quanto ao processo de ensino quando não são recompensados.

4. CONCLUSÕES

Todas essas experiências nos colocaram frente à realidade do cotidiano escolar nos dando um panorama das dificuldades enfrentadas pelos docentes no exercício da sua profissão na Educação Básica. A partir deste projeto e tendo parte de sua execução já concluída, podemos perceber o quanto se pode fazer com diversos materiais presentes na nossa vida fora da escola, para tornar o aprendizado mais prazeroso e bem sucedido. Vimos com isto que com criatividade é possível desenvolver, com recursos os mais diversos, uma metodologia de ensino, desde que se esteja baseado em pesquisa que sustente uma reflexão metodológica consistente.

Podemos perceber, apesar das dificuldades, resultados positivos no cotidiano da escola, os quais serão intensificados com a continuidade deste projeto até dezembro de 2013.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Paramêtros Curriculares Nacionais para o ensino Fundamental e ensino Médio**. Brasília. 1998.

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **Educação em língua materna: a sociolingüística na sala de aula** – Stella Maris Bortoni-Ricardo. – São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

GASPARIN, João Luiz . **Uma Didática para a Pedagogia Histórico Crítica**. Autores Associados. Campinas SP. 2002 Coleção Educação Contemporânea.

PURA. Lúcia Oliver Martins. Tendência Atual do Processo Didático. PUCPR.REMFELD, Fred. **Xeque-mate - o raciocínio em xeque** - São Paulo, 1973 SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE XADREZ NAS ESCOLAS-(1º : 1993 Curitiba) Anais Curitiba CBX

SÁ, Antonio V. M. **O Xadrez e a educação: experiências nas escolas primárias e secundárias da França**. Rio de Janeiro, 1988.

SILVA, W. **Raciocínio lógico e o jogo de xadrez: em busca de relações**. 2009. Disponível em <http://sbem.bruc.com.br/XIENEM/pdf/2709_1775_ID.pdf> Acessado em 10 set 2012.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores/ L.S. Vigotsky; organizadores Michael Cole... [et al.] ; tradução José Cipolla Neto, Luis**